STAR WARS
AL FILO DEL IMPERIO
LA CIUDAD DE MOS SHUUTA

UNA GUÍA NO-OFICIAL



COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE ROL DE STAR WARS
"FUERZA Y DESTINO" Y "LA ERA DE LA REBELIÓN"



CRÉDITOS

COORDINACIÓN

"Kainrath" cortesia del foro Edge of Empire de Fantasy Flight Games.

AUTORES

"BlindGeekUK" cortesia de la plataforma dailyencounter.net y "JerichoOne" de tabletop-cafe.com

DISEÑO GRÁFICO

Inspirado por y basado en la obra de EDGE Studio, David Ardilla, and Chris Beck, adaptado por "Kainrath".

AGRADECIMIENTOS

Juliãn Fernãndez "JulianF" Chicón del foro Al Filo del Imperio de EDGE Entertainment por crear las estadísticas de los nuevos personajes.

REVISIÓN VERSIÓN ESPAÑOLA

Clarise "AigNoa" Martín

TRADUCCIÓN Y MAQUETACCIÓN VERSION ESPAÑOLA

Carlos "Malky" Cabrero

AVISO LEGAL

ILUSTRACCIONES

Las imãgenes utilizadas en este documento son propiedad de sus correspondientes autores y no se pretende violar ninguno de sus derechos ni se debe inferir el permiso para volver a utilizar este tipo de imãgenes.

Mike Vilardi,
Rob Caswell,
David Deitrick,
Karl Martin,
Allen Nunis,
Ryan Rhodes,
Brian Rood,
Anthony Foti,
CarlosNTC,
Christopher Burdett,
Cristi Balanescu,
Joel Hustak,
Jeff L. Johnson,
Jasmine Becket-Griffith
y Fantasy Flight Games

El resto de las imãgenes utilizadas en este documento son cortesía de Wookieepedia.

Basado en un trabajo publicado en http://dailyencounter.net
Disponible en http://archive.org y http://www.slideshare.net
Versión de este PDF: v1.1/Abril 2015

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Bienvenido a Mos Shuuta ... 3
Mapa de las calles de Mos Shuuta ... 4

CAPÍTULO I: La ciudad de Mos Shuuta ... 6
Almacén Besh ... 8
Aduana ... 8
Barracones ... 8
Establos de Dewbacks ... 8
Deposito de Agua ... 8
Palacio de Teemo ... 8
Valla Energética ... 9
Fäbrica de Escoria ... 9
Baños Públicos ... 9
Barrio de Chabolas ... 9
Chatarrería de Vorn ... 10
Terminal de Banco ... 10
Importaciones Interplanetarias ... 10
Oficina de Recompensas ... 10
Central Eléctrica ... 10
Oficina de Prospección del Desierto ... 11
Asador de Baba ... 11
Comerciante de la Cornisa ... 12
Armamentos Acevedo ... 12
Barracas ... 13
Bunker de Vigilancia ... 13
Centro Médico ... 13
Estación de Bombeo de Humedad ... 14
Cantina de Mos Shuuta ... 14
Torre de Control ... 14
Almacén Aurek ... 14
Comercio Jawa ... 14
Mapa de la Chatarrería de Vorn ... 15
Mapa del Muelle de Amarre Besh ... 16
Mapa del Almacén Aurek ... 17
Mapa de la Cantina de Mos Shuuta ... 18
Mapa del Asador de Baba ... 19
Mapa de los Barracones ... 19
Mapa de la Torre de Control ... 20
Mapa del Palacio de Teemo ... 21

CAPÍTULO II: Las gentes de Mos Shuuta ... 22
Ardun Du'gren ... 22
Jakob Ereatis ... 22
Seedoneo ... 23
ChadesinFrego ... 23
Saman Fress ... 24
Klat Ser ... 24
Hurk ... 25
Tek Mar ... 25
C3-GG-43 ... 26

CAPÍTULO III: Las bestias de Mos Shuuta ... 27
Eopie ... 27
Rata Womp ... 27
Bantha ... 28
Dewback ... 28

BIENVENIDO A MOS SHUUTA

Mos Shuuta es una pequeña ciudad del desértico Tatooine, situada en lo alto de un elevado y rocoso peñasco, alrededor de la cual no hay nada mãs que arena infinita en todas las direcciones.

Si bien puede parecer, a primera vista, que hay poco que hacer o ver aquí, en realidad hay un sinfín de posibilidades de exploración para los Personajes mientras estén en la ciudad (incluso después de la conclusión de la aventura "Huida de Mos Shuuta"). Puede que no sea un miserable hervidero de chusma y villanos como es Mos Eisley, pero Mos Shuuta tiene su propio y peligroso resabio.

Esta guía proporcionarã una composición detallada de dicha ciudad, los edificios principales y tugurios que vale la pena explorar, un "quién es quién" de los habitantes, y otras informaciones que pueden ser de interés.

Lo que sigue es un desglose de los capítulos de esta guía...

CAPITULO I
La Ciudad de Mos Shuuta

Hay mucho que uno se puede perder o pasar por alto dentro de los muros de la ciudad.

En este capítulo se proporcionarã información para las principales viviendas y comercios que los Personajes Jugadores puedan desear explorar.

CAPITULO II
Las gentes de Mos Shuuta

Uno nunca sabe con quien se puede tropezar en las calles de Mos Shuuta, o que podría estar esperando detrãs de la barra de la cantina, o al acecho en un callejón oscuro en mitad de la noche.

En este capítulo se prepararã los encuentros con algunos de los mãs despreciables, indeseables y peligrosos, moradores de Mos Shuuta.

CAPITULO III
Las bestias del Mos Shuuta

Tatooine tiene una miríada de diferentes animales domésticos y salvajes, oriundos de esta desolado yermo, muchos de los cuales se pueden encontrar en y alrededor de Mos Shuuta. Ya sea por que los PJs estãn buscando bestias de carga, o estén en una batida de caza, en este capítulo se presentarã la vida salvaje que se pueden encontrar entorno a Mos Shuuta durante su visita a dicha ciudad.



MOS SHUUTA

Bunker de vigilancia
Comerciante de la cornisa
Muelle de amarre Besh
Almacén Besh
Torre de control
Muelle de amarre Aurek
Asador de Baba
Centro médico
Deposito de agua
Almacén Aurek
Central eléctrica
Barracas
Barracones
Aduana
Establos de dewbacks
Armamentos Acevedo
Palacio de Teemo
Chatarrería
Fábrica de escoria
Importaciones interplanetarias
Comercio Jawa
Oficina de recompensas
Oficina de prospección
Cantina
Barrio de chabolas
Establos de dewbacks
Valla energética
Baños Públicos

1 Terminal de banco
2 Estación de bombeo

CAPITULO I: La Ciudad de Mos Shuuta

El territorio alrededor del altiplano de Mos Shuuta puede parecer, a simple vista, como el resto de Tatooine... un territorio desértico y árido, pero al igual que el resto del planeta, las apariencias pueden ser muy engañosas.

La meseta de Mos Shuuta es un afloramiento rocoso, de aproximadamente unos 500 metros de ancho por unos 1.000 metros de longitud, con una forma que nos recuerda a la de riñón, esta alcarria se formó hace miles de años, cuando los antiguos glaciares de Tatooine erosionaron las rocas más blandas, llevándoselas rodando lejos de la altiplanicie.

Con el paso de los siglos, los terremotos, y la abrasión del viento la superficie de la meseta se ha nivelado formadose –también– unos acantilados que sobresalen más de 100 metros por encima del nivel del valle, totalmente escarpados; estos irregulares acantilados son casi imposibles de escalar por culpa de sus afiladas rocas. Cualquier persona lo suficientemente estúpida como para intentar escalar estas escarpadas paredes, también se expondría a los peligros de los vientos Tatooine, donde las repentinas rachas de aire golpean con tanta violencia contra la roca, que de la presión expulsa todo el aire de los pulmones. Incluso puede azotar con tal fuerza que puede empujar a cualquiera, lejos de los pocos y escasos asideros, provocando –además– que cayera arena en los ojos, causando una ceguera temporal como intensa y dolorosa.

En varios lugares del conglomerado rocoso que conforma la aljarafe, las piedras más débiles se han derrumbado, dejando islas rocosas unidas por frágiles arcadas petreas, o por los desvencijados y poco fiables puentes que han hecho los habitantes. La razón por la que sólo los más pobres de Mos Shuuta viven en estos barrios es por la constantemente (y siempre presente) amenaza de un mayor colapso de la zona.

Sólo existe un vía segura para acceder al altiplano, una fuerte pendiente que serpentea alrededor de la esquina suroeste del acantilado y que sube desde el fondo del valle hasta la gran valla energética y las paredes de adobe que forman el punto de control para entrar en la ciudad.

Seguramente de forma intencionada, el palacio Teemo del Hutt se cierne sobre el camino al abrazo de la pared del acantilado, dando a sus guardias el primer vistazo de todos los vehículos que entran y salen de la ciudad. El camino es lo suficientemente amplio para que los modelos más pesados de destiladores terrestres (utilizadas por las remotas granjas de humedad) puedan transportar su preciada carga sin peligro.

A lo largo de los años, muchos viajeros se han quedado varados fuera de la valla energética, y unos pocos y pequeños asentamientos han crecido alrededor de la base del ajarafe, por lo general cerca de la cuesta, donde pueden mendigar unos créditos a otros viajeros.

De entre paredes hechas de escombros de adobe, de techos metálicos recuperados de vehículos abandonados y de tiendas de campaña hechas de retazos de vela de barcazas, se levanta una próspera comunidad de vagabundos y comerciantes Jawa. Sin el restringido control del Hutt de los artículos que venden, cuando se pisa este mercado negro se pueden encontrar mercancías menos legales y más peligrosas que en el altiplano, pero hay que andarse con cuidado, porque ser poseedor de demasiados créditos le hará ser el objetivo para los desesperados que llaman hogar a este arrabal de chabolas.



Junto a este camino hay una formación de rocas solevantadas, formadas por vetas de mineral incrustadas en vetustas peñas, las cuales no han resistido los siglos igual de bien que el alcarria.En medio de estas pequeñas formaciones rocosas, las sombras se alargan dando cobijo a no se sabe qué criaturas, que se esconden entre la piedra irregular, a la espera, al acecho del viajero desprevenido que decida protegerse aquí de la implacable luz de los soles gemelos.

Mirando desde el altiplano hacia el oeste, se puede ver caliente brillo del Mar de Cieno, una depresión con la forma de un inmenso cuenco en la superficie de Tatooine, que fue causado hace miles de años por un impacto de un meteorito. Con el paso de los siglos, el crăter se ha ido rellenando con la arena que ha estado depositando el viento. De cerca, se parece mucho al resto del valle, plano y anodino, donde las dunas dan paso a una débil línea de rocas, y luego, hasta donde se pierde el horizonte, mäs arena.

Pero al poco de andar sobre dicha arena pronto se descubren sus peligros. Lo mäs suave que a uno le puede pasar, es que al pisar alguna de las recientes acumulaciones de arena, estas te traguen răpidamente hasta la altura de la cintura o hasta que los pies toquen la masa semisólida de cieno, compuesta por una mezcolanza de antigua roca molida y de la humedad que se filtra en las frías noches del desierto. A medida que la víctima se ve arrastrada por este espeso barro, y lucha por escapar, sus movimientos son, de hecho, su sentencia de muerte; ya que al mezclar este limo con las arenas de la superficie se crea una masa tan sólida como el acero fundido.

Lejos de la altiplanicie hacia el este, se encuentra un grupo de granjas de humedad, un conglomerado de familias que se llaman a sí mismos las Gentes Libres de Vallebruno. No estă claro si son realmente comunidades autónomas con respecto a su abastecimiento de material y alimento, pero lo que estă claro es que antes debían de serlo. Porque ahora la zona se encuentra salpicada de granjas vacías, y aunque sus sistemas de evaporación dejaron de funcionar hace tiempo, actualmente estăn controladas remotamente y las tuberías entregan su preciada condensación a las fincas colindantes. De las cinco familias que quedan, tres viven juntas en un conjunto de cuevas subterrăneas, sus destiladores los posicionan formando un perímetro defensivo, y armados con suficientes blăster pesados de repetición como para desalentar hasta la incursión mäs decidida de los saqueadores tusken.

Al sur de Mos Shuuta se se encuentra la planicie de Magellenan, que recibe su nombre por el famoso cazador y banthero de Mos Shuuta que incluso décadas después de que muriera aplastado por una estampida, los gentiles gigantes de las arenas de Tatooine –banthas, eopies, dewbacks e incluso los rontos– siguen paciendo la flora estas amplias y arenosas llanuras.

La planicie es un lugar popular para cazar animales que comer, o para recolectar la escasa flora del desierto que aquí nace, como las oblehojas, pero al hacerlo uno se arriesga a encontrarse con los moradores de las arenas que ahora merodean por esta zona pastoreando a las criaturas.

ALMACÉN BESH

Este almacén está protegido por un sistema de seguridad Imperial. En el interior, sus hileras de estanterías están llenas de cargamento requisado por los diferentes equipos de agentes de aduanas que trabajan para Overseer Brynn. Cada contenedor es metódicamente escaneado y etiquetado para que cuando los clientes paguen las correspondientes tasas de importación (o cuando el Hutt exija su liberación) un droide de carga pueda localizar el contenedor y llevarlo a la oficina de aduanas de forma metódica.

Un terminal ubicado en una esquina del edificio, permite el acceso a la base de datos de la carga, y esta claro que algunos de estos contenedores llevan almacenados allí durante años.



CLARELLE
Domadora de Dewbacks

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	2	2	3

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	11	–	0 | 0

Negociación ●◆◆ Supervivencia ●◆ Alerta ●

EQUIPO:
Bláster de Bolsillo "Defender" (Daño 5; Crítico 3 Rango Corto; Fijar para aturdir), 25 Créditos, Comunicador y Contrato para un Dewback.

ADUANA

El edificio que se encuentra situado entre Almacén Besh y el Muelle de Amarre Besh, es la lúgubre y pequeña sucursal que usa el personal de aduanas del espaciopuerto.

Esta oficina rara vez se utiliza, ya que muy pocos nativos pueden pagar las excesivas tasas de importación; si hubiera algún paquete de Teemo que por error se viera retenido, entonces dicho paquete será entregado personalmente en su palacio, aunque el desafortunado agente que cometió el error rara vez vuelve. Más allá de la sala de espera y del mostrador hay un conjunto de oficinas, que han estado tanto tiempo sin ser usadas que los muebles se encuentran cubiertos por una gruesa patina de polvo, y una gran sala de suministros, donde bastidores emplazados en la pared muestran pequeños paquetes retenidos hace demasiado tiempo, y en otra pared se encuentra colgada una armadura ignífuga y un lanzallamas, este es el conjunto habitual para el control de infestaciones de Mynocks.

BARRACONES

Aquí se alojan dos docenas de guardias gamorreanos de Teemo. En cualquier momento del día, los personajes pueden encontrarse a seis de ellos fingiendo que están enfermos. Si los personajes deciden entrar combatiendo, o sigilosamente, en su interior y tras una cuidadosa búsqueda, pueden llegar a encontrar hasta 75 créditos y una gran cantidad de trastos sin valor alguno.

ESTABLOS DE DEWBACKS

La encargada de los establos de dewacks es una humana de piel tan negra que parece haberse carbonizado bajo los soles gemelos de Tatooine. Se llama Clerelle, tiene muy mal genio y muy poca paciencia con cualquiera que no sepa montar un dewback. Hay seis de estos gigantes lagartos en los establos, y Clarelle esta dispuesta a alquilarlos por 100 créditos al día cada uno.
(Para obtener estadísticas y más información sobre los dewbacks, ver la página 28 de la presente guía).

DEPOSITO DE AGUA

El depósito de agua es la estructura más alta de Mos Shuuta. El personaje que consiga subir a la parte superior de la torre (◆◆◆ Atletismo) tendrá la mejor panorámica de toda la ciudad.

PALACIO DE TEEMO

El suntuoso palacio Teemo del Hutt es una enorme construcción con un diseño impresionante. Esta protegido por innumerables gamorreanos y droides de seguridad, y una gran cantidad de criados, sirvientes e invitados que intentan conseguir los favores del Huut llenan las múltiples salas y galerías del palacio.
(Para ver el mapa del palacio Teemo, ver la página 21 de la presente guía).

VALLA ENERGÉTICA

La única manera de salir del promontorio rocoso de Mos Shuuta es la estribación de la esquina suroeste. Dicha estribación está custodiada por una valla eléctrica, generalmente inactiva, y un grupo de cuatro gamorreanos.

FÁBRICA DE ESCORIA

Tres capataces gamorreanos *(usan las mismas estadísticas que un Guardia Gamarreano)* supervisan a los desgraciados que trabajan en la fábrica de escoria. Dicha fábrica consta de varios pozos de extracción que bajan hacia el acantilado de Mos Shuuta, así como un maloliente recinto de eliminación de residuos de los minerales tratados.

En la caseta de vigilancia hay una pequeña caja con tres inyectores de estimulantes y una caja de herramientas que sólo contiene dos kits de reparación de emergencia. Parece que estos artículos se han dejado aquí para que los gamorreanos puedan hacer uso de ellos si lo necesitara algún trabajador o maquinaria, pero a juzgar por la cantidad de polvo que hay en ellos, los guardias no los han usado en la vida.

Cerca de 24 trabajadores de diversas especies, realizan trabajos de la más diversa índole en los pozos o en el maloliente recinto de eliminación de residuos.

BAÑOS PÚBLICOS

La arena se mete por todos lados y la mayoría de las especies alienígenas, que llaman a Mos Shuuta su hogar, nunca se adaptarán a este molesto elemento. Los baños públicos son de uso comunal, y cuenta con una gran piscina central llena de peróxido de éter etílico para que sus usuarios puedan eliminar cualquier rastro de arena.

Alrededor de la piscina central se encuentran cabinas de duchas de aire rico en ozono a presión, muy útiles tanto para una limpieza previa al baño (y así eliminar la mayor parte de la arena) como para una limpieza después del baño y así eliminar cualquier residuo del químico.

BARRIO DE CHABOLAS

Un amasijo de tiendas, chamizos y casuchas destartaladas se erigen precariamente en los salientes rocosos del promontorio, donde los habitantes más pobres de Mos Shuuta encuentran un sitio donde sobrevivir.

Los diversos islotes del barrio de chabolas están conectados al centro urbano de Mos Shuuta mediante desvencijados puentes colgantes hechos con planchas de chatarra oxidada a modo de pasarelas. Cualquier tirada hecha en uno de estos puentes en la que se obtenga un ⊽, el personaje podría terminar en una fatal caída...







LA CHATARRERÍA DE VORN

Para una descripción más detallada de Vorn y su tienda, consulta la página 14 del Libro de Aventura de la Caja de Inicio.
(Para ver el mapa de la tienda, consulta la página 15 de la presente guía).

TERMINAL DE BANCO

Una parpadeante pantalla agrietada en un desfasado terminal puede dispensar ambos tipos de estándares de créditos galácticos y presentar informes, si consigues que funcione de forma fiable. La pobre calidad de los enlaces de comunicaciones, chips en descomposición y la reducida disponibilidad de energía hace que la velo-cidad de transferencia de datos sea muy pobre, y no es raro que el tiempo de espera se agote antes de completar las transacciones o antes de mostrar lo solicitado.

IMPORTACIONES INTERPLANETARIAS

Al otro lado del callejón, enfrente de la Chatarrería de Vorn, se encuentra "Importaciones Interplanetarias" tal y como lo indica un viejo, oxidado cartel que tiene la forma de estilizado cohete. Bengara, el propietario Twilek, se especializa en finos productos de fuera del planeta, incluyendo ropa de lujo, obras de arte exóticas y especias (y alimentos) difíciles de encontrar. En resumen, Importaciones Interplanetarias tiene todo lo que uno podría desear, pero absolutamente nada útil y siempre, por supuesto, a unos precios desorbitados.

OFICINA DE RECOMPENSAS

Pese a que hay carteles de recompensas fuera del palacio de Teemo, en las paredes de la cantina, y del espaciopuerto, existe un edificio junto a la Verja Electrificada que sirve tanto de cárcel municipal como de punto de encuentro para los diversos cazarecompensas que pasan por el altiplano, o sus alrededores. Detrás de una pantalla de seguridad, un Twi'lek y un humano actualizan las diferentes pantallas de información con las últimas recompensas y oportunidades. Tienen una pequeña caja fuerte que contiene un par de bastones de mil créditos, pero la mayoría de su dinero se almacena de forma segura en el palacio de Teemo, con el que tienen un pequeño conducto de servicio en el que un pequeño droide de transporte corre arriba y abajo por el mismo. Al otro lado del edificio se encuentra una serie de celdas metálicas y alineadas para hacer que sus ocupantes sufran el calor del desierto.

CENTRAL ELÉCTRICA

Esta gran cúpula conforma la esquina de una pequeña manzana de inmuebles, de entre las cuales se encuentran los edificios mejor iluminados y mejor refrigerados de Mos Shuuta. Al aproximarse al edificio, se puede apreciar el tableteo de sus generadores y de sus conductos, los cuales entran hasta lo más profundo de la corteza planetaria para mayor aprovechamiento del calor del núcleo de Tatooine. Largos conductos de metal surgen de los montículos de arena de la propia estación, algunos emergen hacia el aire, antes de que broten de ellos un amasijo de cables que recorren los diferentes sectores del ajarafe. Otros tubos, en cambio, conforman unas brillantes pasarelas entre los edificios cercanos, mientras que otros bucean bajo tierra, llenos de energía al puerto espacial y a la fábrica de escoria. La central es un punto de encuentro muy concurrido a primeras horas del día, donde los jawas esperan deseosos para comerciar con los propietarios que llevan a sus droides a la estación para ser recargados.

OFICINA DE PROSPECCIÓN DEL DESIERTO

Una gran puerta metälica domina este modesto edificio de arenisca, aunque para poder entrar al mismo, debes primero encontrar una puertezuela, la cual cuenta con una pequeña placa que reza "Bienvenidos Exploradores". El interior del edificio consta de una gran techo abovedado donde cuelgan pieles curtidas y ventiladores funcionando a mäxima potencia para mantener el lugar fresco. Las paredes estän cubiertas de mapas, carteles con ofertas de empleo y cachivaches varios como ropajes de incursores tusken, escamas de Dragón Krayt, etc.

Los muebles estän bastante desgastados, ya que es un lugar muy frecuentado por la gente, que gusta venir para estar una horas hasta que se templan mientras escuchan las historias del viejo Tras Vulnrick, el gerente que gusta de contar historias sobre su antigua vida como piloto de vainas de carrera y posterior vida como explorador. Detrãs de unos portalones metälicos, que dan acceso al garaje, se puede encontrar una vieja vaina de carreras.



TRAS VULNRICK

Pionero retirado

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	3	2	2

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
3	13	12	0 0

Arm. a distancia ligeras Carisma
Arm. a distancia pesadas Percepción
Arm. cuerpo a cuerpo Borde Exterior
Pilotar vehículo espacial Frialdad
Pilotar vehículo planetario Xenología
Sigilo Supervivencia

TALENTOS:
Aclimatación: 1; Endurecido 1; Montaraz; Confianza 1; Acechador 1; Rastreador Experto 1; Aplomo 1; Aceleración Mäxima 1

EQUIPO:
Fusil de Francotirador E-11S (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; alcance extremo; Aparatosa 3; Disparo lento 1; Perforante 2; Precisa 1); Chaleco multibolsillos rastreador de TA/K (+2 al umbral de impedimento), Electrobinoculares, 50 créditos.

ASADOR DE BABA

Es difícil ver desde fuera el interior de este pequeño restaurante asador erigido junto a la Central eléctrica. La razón, es que siempre hay una multitud de personas fuera y dentro de la tienda, y no es raro que haya que hacer cola durante 30 minutos para llegar a poder pedir uno de los pocos artículos que Baba tiene a la venta: hamburguesa de bantha o costillas de dewback. Baba es un rodiano bastante mayor, que se pasa el día en la trastienda del negocio, dejando el abastecimiento de la carne, el mantenimiento de las parrillas y la atención a los clientes a su hijo menor Yaga.

Yaga es un bocazas que se mete en mãs jaleos de los que puede y sabe manejar.

Desde comprar banthas cazados furtivamente de las granjas de humedad, a al macenar contrabando debajo del mostrador, hasta mercadear con información que ha escuchado de los clientes, Yaga esta condenado tarde o temprano a meterse en problemas con Teemo.



VI'GRAX
Contrabandista de alimentos

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	3	3	2	3

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	11	–	0 0

Armas a distancia ligeras Percepción
Mecánica Negociación
APTITUDES: Caparazón: Los verpine tienen una defensa natural que les otorga un índice de protección de 1. Vista microscópica: Los verpine añaden a todas las tiradas de Percepción a interacción.
EQUIPO: Módulo de datos, Blaster de bolsillo (Arm. a distancias ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir).

COMERCIANTE DE LA CORNISA

Colgando de la parte norte de la meseta, y a la sombra del Muelle de Amarre Aurek hay una serie de tambaleantes plataformas de madera, sostenida por globos de gas gigantescas. En el fondo del cañón a cientos de metros más abajo hay montañas de excremento de Dewack, emitiendo efluvios como resultado del proceso de putrefacción al estar expuestos a la luz de los dos soles de Tatooine. Una pequeña planta de procesamiento bombea este gas hasta unos globos, los cuales proporcionan sustento a la plataforma de aterrizaje flotante de la nave Barcaza Rápida GAT12H Rayo Saltador (página 258 del manual básico) propiedad del comerciante verpine llamado VI'grax. VI'grax regenta un oscuro servicio de trasporte de mercancías hacia otras ciudades de Tatooine como Mas Espa y Mos Elsley. Debido a que no aterriza en el mismo alcarria, la supervisora Brynn no puede restringir sus movimientos o sus cargas, convirtiendo a VI'grax en la forma más fácil de conseguir artículos ilegales si no fuera porque sólo transporta comida y agua.

ARMAMENTOS ACEVEDO

Se dice que Acevedo lleva vendiendo armas a los cazarrecompensas, a los granjeros de humedad y a los guardaespaldas de Teemo desde mucho antes que Mos Shuuta se convirtiera en una ciudad. Hasta la fecha ha ubicado la tienda en varios lugares, pero actualmente es dueño de un local que esta cerca de la fabrica de escoria. Acevedo es un trandoshano particularmente feo y lleno de cicatrices, que tiene una especial inclinación por las armas arcaicas, las cuales está constantemente limpiando o dandole el correspondiente y adecuado mantenimiento.

Acevedo es un trandoshano de costumbres, él casi siempre va armado con algo más grande que lo que lleve el cliente, no está dispuesto a tratar con un vulgar matón callejero, y es poco probable que acepte vender sus preciadas antigüedades a alguien que no sea capaz de saber usarlas o de apreciar sus modificaciones.

Tiene un stock de armas modernas en la pared de la tienda, pero todas descargadas y sin energía, y vendidas como mínimo dos veces.

ACEVEDO
Tratante de armas

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	1	2	2	2	2

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
1	15	–	0 0

Armas a distancia ligeras Percepción
TALENTOS:
Regeneración y Garras.
EQUIPO:
Pistola Blaster Antigüa, gafas y 50 créditos.

BARRACAS

Mos Shuuta no tiene mucha emigración, ya que la gente que la visita encuentra que no hay nada de interés y rãpidamente se marchan. Los pocos viajeros que recibe el altiplano son generalmente gente que se ha quedado varada debido a las tormentas de arena, o dificultades técnicas con sus naves. De hecho, Mos Shuuta es la ultimo lugar habitable antes de entrar en el infinito Mar de las Dunas. Por lo que hay pocas opciones de alojamiento.

Un personaje puede intentar atraer la atención de Teemo el Hutt, y que este encuentre en él tal potencial que termine contratãndolo para toda la vida a cambio de una sola noche de alojamiento y entretenimiento. Otra opción es emborracharse como un mendrugo en una lúgubre cantina y no ser zarandeado por el camarero por haberse quedado dormido en la barra/mesa. Otra opción es pagar por dormir en la barraca.

Este edificio de dos plantas no estã ubicado en el lugar mãs hospitalario, ya que noche y día esta envuelto del acre y espeso humo que sale de la Fabrica de Escoria. La planta baja es un restaurante modesto, a cargo de los propietarios de la barraca, mientras que en el exterior se encuentran las escaleras que conducen a la zona de descanso, que consta de una habitación larga (y desprovista de cualquier características mãs allã de los catres para dormir) y de unas pocas cabinas de duchas de aire.

BUNKER DE VIGILANCIA

Mãs allã de la vaga presencia aduanera, y de la supervisora Brynn asignada a la torre de control imperial, el Imperio tiene muy poca influencia en Mos Shuuta, dejando a Teemo y a sus guardias gamorreanos para mantener la paz. Esto no quiere decir que el imperio ignore totalmente a Mos Shuuta... ya que su ubicación elevada justo al borde del Mar de las Dunas es un punto privilegiado para controlar todo ese terreno, y sin el conocimiento de los residentes de Mos Shuuta, un acorazado y pesado bunker de vigilancia –bien camuflado– se encuentra incrustado en la pared del acantilado, justo debajo de la Torre de Control del espaciopuerto. El búnker estã compuesto por un turno rotativo de 3 escuadras de 3 soldados de asalto, todos ellos con experiencia de combate y de supervivencia adquirida en los paramos de Jundland, siendo la mayoría observadores de tiro y francotiradores entrenados. La mayoría de los residentes suponen que las tropas de asalto que ven de vez en cuando patrullando las calles pertenecen a la torre de control del puerto espacial.

CENTRO MÉDICO

Mientras que las tropas de asalto del búnker y Teemo cuentan con sus propios centros médicos, la población de Mos Shuuta tiene que conformarse con estas descuidadas instalaciones. Víctima de uno de los muchos disturbios provocado por turbas de ciudadanos que tratan de llevar a los heridos dentro de sus paredes, han dejado las ventanas rotas y desencajadas, y la pesada puerta de acero totalmente descolgada de sus goznes. Dentro hay una pequeña la sala de espera, una oficina que hace las veces de recepción, una oficina por el personal médico, y un quirófano. El viento va dejando arena amontonada en todos los rincones del centro médico, la sala de recuperación y el contenedor de bacta han conocido días mejores. El centro médico pertenece a médico bothan llamado El'Jaameer, el cual heredó esta clínica de su padre, y lucha todos los días con estas rudimentarias instalaciones. Con los suministros cada vez mãs escasos y con fondos insuficientes para recuperar sus medicamentos de "contrabando" de las adunas, hace que atienda a los pacientes con mal genio, incluso llegar a enfurecerse.



ESTACIÓN DE BOMBEO DE HUMEDAD DEL DEPOSITO

A simple vista parece un garaje con techo de hojalata que está junto al deposito de agua, quizás el edificio más importante del altiplano. Diseñado para albergar desde los más grandes camiones deslizadores hasta para los más pequeños aerodeslizadores que son utilizados por las granjas de humedad periféricas.

Contiene todo el equipo necesario para bombear el suministro de agua de los evaporadores de los agricultores, para purificar y almacenar el agua resultante. Las cámaras de vigilancia, proveen de imagen y sonido al Palacio de Teemo y a la Torre de Control del puerto espacial para controlar cuándo y por quién se hace una entrega.

CANTINA DE MOS SHUUTA

La cantina está regentada por un devaroniano, que atiende desde la barra, y no con mucha amabilidad. Emplea una bailarina twi'lek, que a menudo se la puede encontrar en el escenario bailando al son una música grabada o, en las ocasiones que hay música en vivo, junto a la banda.

TORRE DE CONTROL

La torre de control del puerto espacial es un edificio bajo y cuadrado que aparentemente se aferra precariamente al borde del promontorio de Mos Shuuta. Custodiada por varios droides de seguridad y controlados por la supervisora Brynn. *(Para obtener más detalles ver la página 17 del Libro de Aventura de la Caja de Inicio).*

ALMACÉN AUREK

Un Twi'lek grotescamente obeso llamado Hotho Allaran dirige el mercado de droides que hay en el almacén Aurek. Le ayuda XL-77, un asustadizo droide de protocolo al que todo el mundo le llama Exel. Hotho está siempre dispuesto a vender sus doides a nuevos clientes.

COMERCIO JAWA

En el mercado, bajo la vela rasgada de una barcaza y pendiente de tres edificios contiguos, se puede encontrar un pequeño puesto, donde un grupo de jawas se arremolinan en rededor de los transeúntes tirando de sus ropas para mostrarles una colección de droides y vehículos que han estado quietos fuera de todo resguardo "demasiado" tiempo.

Más allá de su naturaleza carroñera y su evidentes carencias lingüísticas, uno puede encontrar que los jawas están bien conectados y que intercambian muchos artículos con las otras tribus del Mar de Dunas. Sus existencias están en constante cambio y son baratas, aunque no siempre están en las mejores condiciones de uso.

HOTHO ALLARAN
Mercader de droides

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	2	2	3

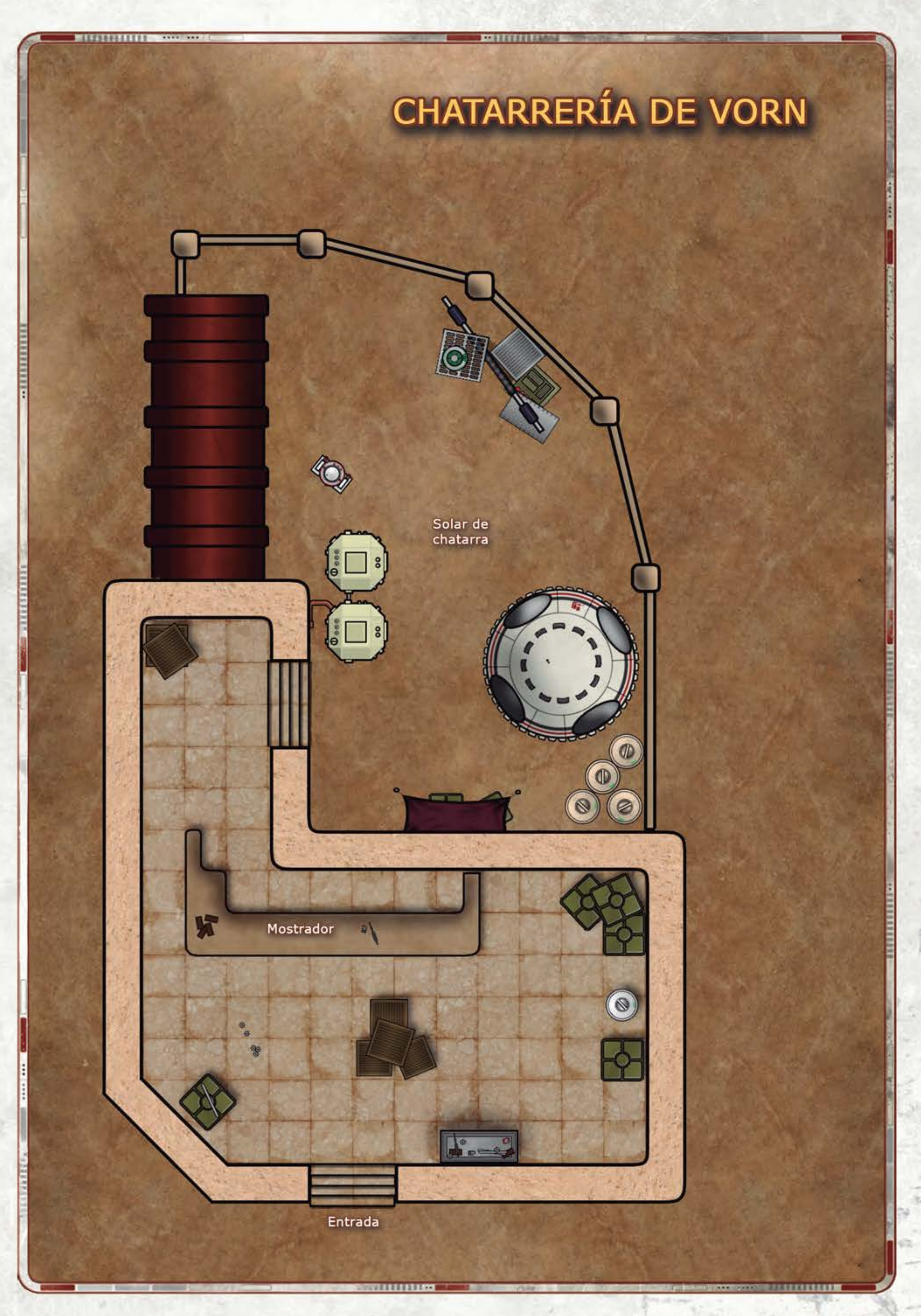
PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	10	–	0 | 0

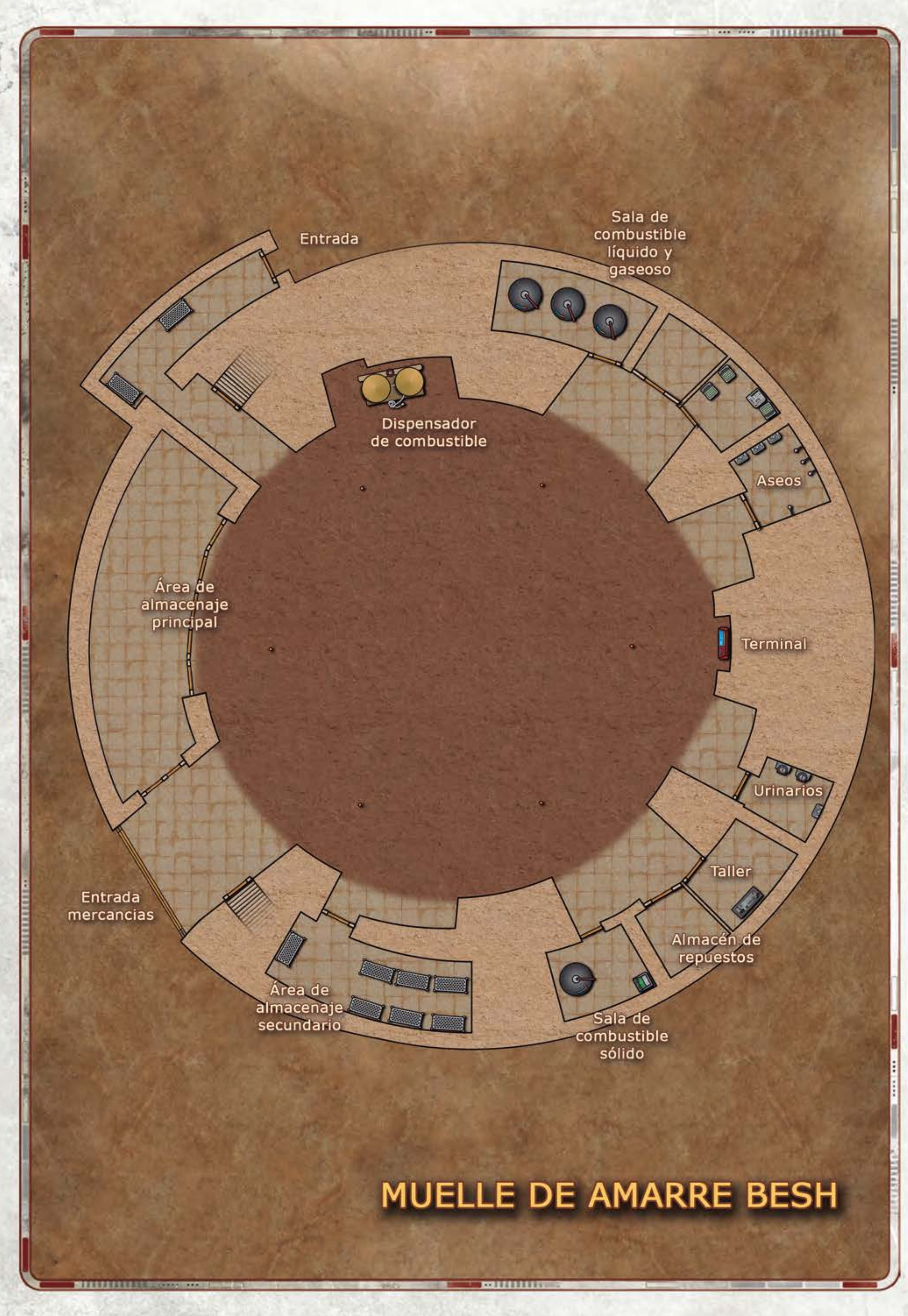
Frialdad ◆◆◆ Educación ◆◆ Negociación ◆◆◆

TALENTOS:
Ninguno

EQUIPO:
Módulo de datos, comunicador personal C1 y 400 créditos.




CHATARRERÍA DE VORN
Solar de chatarra
Mostrador
Entrada


Entrada
Sala de combustible líquido y gaseoso
Dispensador de combustible
Aseos
Área de almacenaje principal
Terminal
Urinarios
Taller
Entrada mercancias
Almacén de repuestos
Área de almacenaje secundario
Sala de combustible sólido
MUELLE DE AMARRE BESH


Despacho
Almacén principal
Terminal de control
Almacén de mantenimiento
ALMACÉN AUREK
Hall de entrada


Bastidores
Escenario
Zona para
banda musical
Almacén
Bar
Detector
droides
Entrada
CANTINA

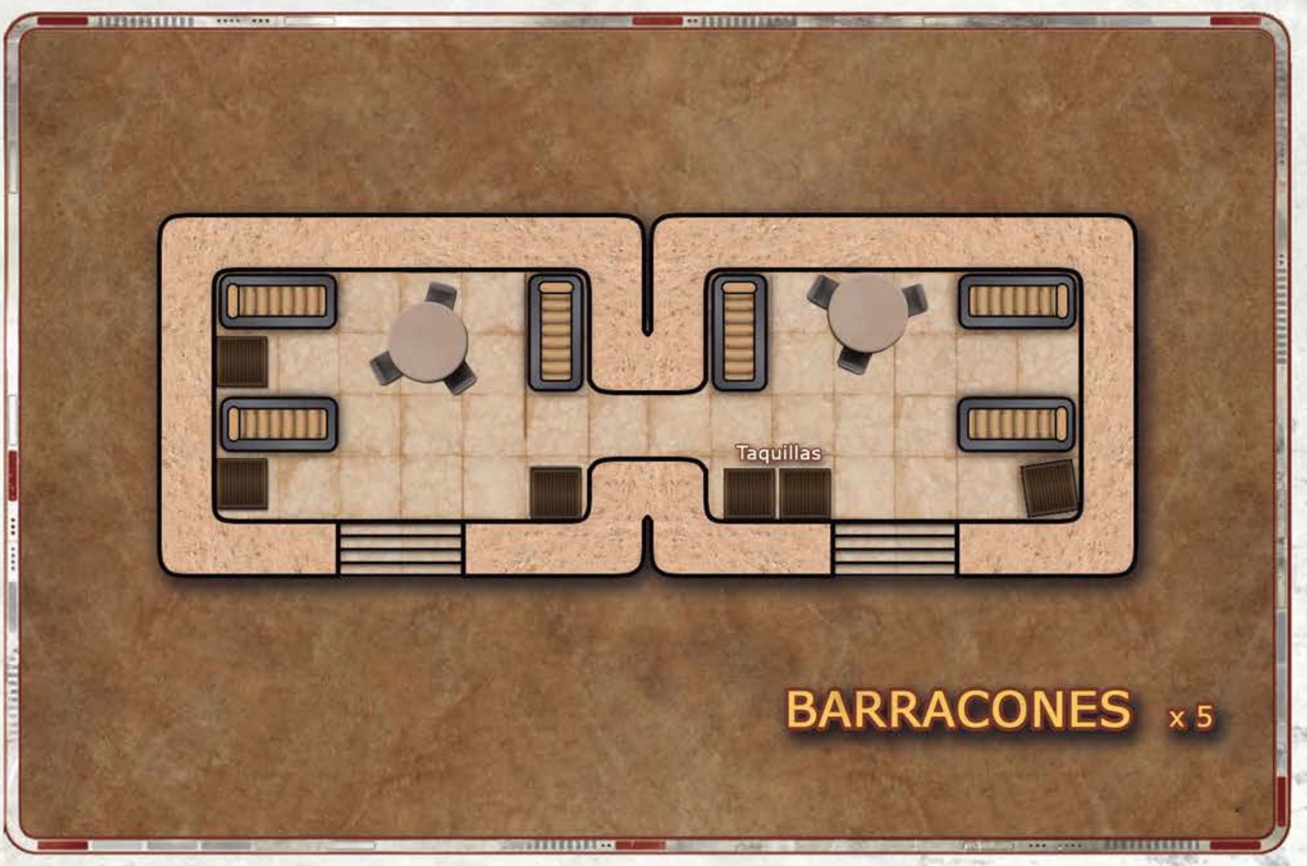
Almacén

Despacho

Holopantalla

Turbococina

ASADOR DE BABA




Ventana
Entrada
de servicio
Sala de control
principal
Despacho
Recepción
Entrada
TORRE DE CONTROL
DEL PUERTO ESPACIAL



EL PALACIO DE TEEMO
Entrada fortificada
Sala de recepción
Sala de datos
Sala de comunicaciones
Trono de Teemo
Celdas de Gladiadores
Arena de combate
Zona de invitados de honor
Taller y almacén de carga
Cocina y despensa
Plataforma de aterrizaje

CAPITULO II: Las Gentes de Mos Shuuta

ARDUN DU'GREN

Predicador DIM-U

Es fácil pasar por alto las fuertes sacudidas de brazos y los casi incomprensibles gritos de Ardun, un creyente humano de la fe Dimu. Estos fanáticos creen en la santidad de la bantha, y adoran a esta criatura como diosa madre, la poderosa Bantha, la cornuda. Durante el día, Ardun vaga por las calles de Mos Shuuta con su túnica y su cabeza desprovista de pelo en contraste con su blanca y larga barba, la cual es fácil encontrarla puertas afuera de la cantina o del palacio de Teemo, donde da rienda suelta a sus sermones de moralidad a los bebedores y jugadores, tratando de explicarles que el único y verdadero camino a la salvación es renunciando a sus excesos y pecados así como rehusar de comer cualquier producto que provenga de la bantha –la carne que normalmente se consume y el tipo de piel que normalmente se lleva puesto en estas tierra– y alabar como única y verdadera diosa a la pía bantha. Por la noche, Ardun es una persona totalmente diferente. Calmado y colaborador, atiende una pequeña granja de cultivo hidropónico en la parte trasera de su casa.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	3	2	3

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	11	-	0 0

Carisma ●●◆ Frialdad ●●◆ Engañar ●●●
Saber Arcaico ●●● Liderazgo ●●●
Aguante ●●◆ Supervivencia ●●◆

EQUIPO:

Sotana, santas escrituras, abalorios religiosos y un módulo de datos.

JAKOB EREATIS

Tonto del pueblo

A bote pronto puede parecer desconsiderado el calificar a Jakob como el tonto del pueblo, pero en los seis meses que ha vivido en la meseta, y tras aterrizar inadvertidamente del tren de aterrizaje de un transporte imperial, ha logrado el dudoso honor de ser contratado y despedido de todos los negocios de Mos Shuuta. Al principio se creía que la torpeza de Jakob era un acto, que servía para distraer la atención y así poder espiar. Sin embargo, tras ser vigilado durante semanas por los guardias del Hutt, se determinó que en realidad era tonto.

Jakob acepta cualquier trabajo que le ofrezcan, y así poder ganar los pocos créditos que necesita para sobrevivir, pero es inevitable que meta la pata. Si está entregando un mensaje, se le enganchará la bolsa donde lo transporta en algún reborde afilado de chatarra metálica, rompiendo la carta en pedazos.

Si está sirviendo la comida, derramará el contenido mientras en el cliente, golpeando simultáneamente al comensal que se encuentre detrás suyo introduciéndole la cara en el plato...



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	2	2	2	2

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
1	11	-	0 0

Frialdad ●●◆ Mecánica ●◆ Sigilo ●◆◆
Armas a distacia ligeras ●◆◆ Callejeo ●●

EQUIPO:

Morral, módulo de datos, Comunicador Personal, bláster de bolsillo (Daño 5; Crítico 4; Rango Corto; fijar para aturdir), 1 crédito y un botón.

SEEDONEO
Mercader Galáctico

Mos Shuuta no es una ciudad rica que mal vive gracias a algunas exportaciones de calidad a los planetas del núcleo, y del típico comercio de Tatooine, los artículos ilegales. Los residentes, en su mayoría, apenas son capaces de conseguir suficiente comida y agua para sobrevivir al clima desértico y así sobrevivir para ver un nuevo día.

Esta es la razón por la que el rodiano Seedoneo es algo muy raro de ver en Mos Shuuta... es gordo... pero no un gordo orondo, sino un obeso mórbido, tanto es así, que no ha sido capaz de utilizar sus piernas desde hace años, y por eso usa una silla flotante, una especie de cápsula de soporte vital modificada con repulsores. Seedoneo flota serenamente por las calles de Mos Shuuta acompañado por guardaespaldas en sus desplazamientos entre su casa y la oficina, la central eléctrica, la valla eléctrica, y los muelles de amarre. Seedoneo es un tratante de arena, compra las mejores arenas recogidas en los desiertos cercanos y luego los exporta fuera del planeta para ser usadas en la fabricación masiva de ventanas para naves espaciales, donde este mineral rico en sílice produce un fuerte vidrio capaz de soportar los rigores del hiperespacio.



Frialdad ◆◆◆ Engañar ◆◆◆ Negociación ◆◆◆
Mundos de Núcleo ◆◆◆

EQUIPO:
Morral, módulo de datos, Comunicador personal, silla flotante y 500 créditos.

CHADESINFREGO
Investigador forense imperial

Troig era algo poco frecuente de ver en la galaxia en los mejores tiempos, por lo que encontrar uno de estos alienígenas de dos cabezas armado en una comunidad tan atrasada como Mos Shuuta es extraño.

ChadesinFrego es un agente imperial, que ha sido enviado a Tatooine para investigar la muerte de toda una guarnición de soldados de asalto. Los resultados ChadesinFrego no fueron concluyentes y en vez de llevarlo de vuelta a los mundos del núcleo galáctico, lo dejaron pudriendose en Tatooine. O al menos eso es lo que dice... las dos cabezas de ChadesinFrego están especialmente compenetradas, una es médico forense y la otra es experta en balística forense.

Disfrutando del calor, ChadesinFrego decidió quedarse después de que su misión estuviese completa, y ahora se dedica tratar de forma privada lesiones a un precio elevado además de entrenar a los guardias del Hutt en el uso del blaster.



Frialdad ◆◆◆ Engañar ◆◆◆ Educación ◆◆◆◆
Armas a distancia ligeras ◆◆◆◆ Medicina ◆◆◆
Armas a distancia pesadas ◆◆

EQUIPO:
Morral, módulo de datos, Comunicador personal C1, Medpac, Carpeta, Paquete de investigador forense "Embolsa y etiqueta", pistola bláster (Daño 5; Crítico 4; Rango Corto; fijar para aturdir, Inferior).

SAMAN FRESS

Filántropa

Los barrios bajos de Mos Shuuta, unidos al altiplano por puentes de cuerda y estrechas vigas de metal en descomposición, es un lugar horrible donde las familias viven en pequeñas tiendas de campaña o chabolas de metal, donde viven hacinadas entre 8 y 9 personas por vivienda. Por desgracia, el tipo de trabajo que realizan los adultos de las familias es extremadamente peligrosa, y no pasa una semana sin una muerte de algún vecino o un ser querido. Saman Fress es la salvavidas de esta barriada, una filăntropa que ha usa su dinero y tiempo para construir un pequeño y solido edificio dentro de este suburbio, para alimentar, vestir y enseñar a los niños huérfanos. El Hutt ha enviado muchas veces a sus guardias para desmantelar sus iniciativas, porque teme que una población educada pueda rebelarse contra su tirănico control, pero hasta ahora todos los intentos de derribar el edificio o de asesinarla han fracasado.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	2	4	4	4

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
1	11	–	0 0

Carisma ◆◆◆◆ Frialdad ◆◆◆◆
Callejeo ◆◆◆◆ Percepción ◆◆◆◆
Alerta ◆◆◆◆

EQUIPO:

Medpac, modulo de datos, ropa gruesa, provisión de comida y agua y 50 créditos.

KLAT SER

Agente encubierto

Uno puede encontrarse a alguien como Klat Ser en cualquier bar de cualquiera de los mundos, e incluso en cualquiera de las estaciones espaciales mãs profundas de la galaxia, siempre habrã en el un individuo solitario y amargado de la vida. Estos perennes bebedores, son la columna vertebral de mejores establecimientos de bebidas, sus perpetuos parroquianos. Klat Ser es un Nikto, pero no se aprecia inmediatamente, ya que sus espinas faciales han sido desprendidas, dejando una feas cicatrices en sus escamas de reptil. Como la mayor parte de su carrera a servido como soldado esclavo de los sindicatos del crimen Hutt, se puede deducir făcilmente que Klat sufrió estas horribles heridas en acto de servicio bajo las ordenes de Teemo; ahora pasa sus días de borrachera en la cantina de Mos Shuuta. Lo que es menos obvio es el intercomunicador insertado en una de las cicatrices de su cara, teniendo una constante y prăcticamente indetectable enlace de comunicación con el palacio del Teemo. Klat es un espía, aunque uno muy borracho, que observa el ir y venir de la gente en la cantina e informa debidamente a su amo.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	2	2	4	3

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
3	15	10	0 0

Frialdad ◆◆ Engañar ◆◆◆◆ Aguante ◆◆◆
Armas a distacia ligeras ◆◆◆ Percepción ◆◆◆
Armas cuerpo a cuerpo ◆◆◆ Sigilo ◆◆◆
Callejeo ◆◆

EQUIPO:

Comunicador de muñeca PAC200, 100 créditos, Cuchillo de combate (Daño +1; Crítico 3; Rango Interacción), Blăster de bolsillo (Daño 5; Crítico 4; Rango Corto; fijar para aturdir).



HURK
Antiguo gladiador

El viejo Hurk, como se le conoce en Mos Shuuta, era un antiguo y exitoso gladiador de Teemo, hasta que en un duelo organizado contra 10 geonosianos salió mal parado, y Hurk perdió su brazo.

En lugar de recurrir a la bebida y entrar en una espiral inevitable hacia su muerte, Hurk utilizó el poco dinero que había ahorrado para instalarse un brazo cibernético, y ahora vive entre la comunidad que una vez entretuvo.

Su pequeña vivienda se encuentra en una de las principales arterias cerca del mercado de Mos Shuuta y Hurk se sienta afuera en la sombra, su banco de siempre esta abierto a que cualquier visitante se siente a su lado y charlar. Hurk observa a los niños corretear, observándolos como juegan a duelos, tratando de analizar cual podría llegar a ser un verdadero luchador y les brinda sus consejos para hacer que sus peleas sean más realista.





FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	3	3	2	3

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
1	11	-	0 0

Frialdad Engañar Negociación
Mundos de Núcleo
EQUIPO:
Morral, módulo de datos, Comunicador personal, silla flotante y 500 créditos.

TEK MAR
Cazarrecompensas

Como terminó este Gand en Tatooine no está claro, y nunca oirás una respuesta de la lengua de Tek Mar ya que la tiene amputada. Se considera un paria, incluso entre la particularmente marginal comunidad de cazarecompensas, Tok Mar evita el contacto con la gente, prefiriendo sentarse en el techo de la torre de agua, utilizando su posición elevada para observar el mundo. Es una persona sorprendentemente filosófica, pasa los días escribiendo notas, poesía y dibujando bocetos del cambiante paisaje y la gente.

En ocasiones, cuando su barril de agua se agota, o cuando su comunicador de muñeca emite un pitido con un nuevo mensaje, desciende de la torre y con resueltas zancadas se dirige a la bahía de atraque Aurek, volviendo a su puesto varios días después.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	3	2

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	13	10	0 0

Frialdad Engañar Coacción
Percepción Armas cuerpo a cuerpo
Armas a Distancias Ligeras Sigilo
EQUIPO:
Blindaje Acolchada, Cuchillo de Combate (Daño +1; Crítico 3; Rango Interacción; Perforante 2, Letal 1), Pistola Bláster Pesada "CR-2" (Daño 7; Crítico 3; Rango Medio; Fijar para aturdir; Ensamblajes: empuñadura Frontal)], Macrobinoculares, Libretas y Tiza Sanguina.



C3-GG-43

Estación de Servicio Droide

Los sistemas automatizados en la central de energía en Mos Shuuta se activan cada día a las 6 de la mañana provocando que se levante una persiana metálica dejando abierto a los potenciales clientes una estación de recarga energética. Detrás del escaparate se puede ver un androide de protocolo, versado en las múltiples lenguas galácticas y equipado con dos brazos y varios cables de alimentación prensiles con diversos adaptadores –incluidos los de pistolas bláster– para todo tipo de droides.

Por debajo del mostrador, sin embargo, la apariencia de C3-GG-43 es perturbadora. Conectado directamente a un estación de energía y a una red de datos, sus piernas están desaparecidas, los cables y servo-actuadores caen sueltos sobre lo que queda de un droide Gonk, su cuerpo es la base de las capacidades de C3-GG-43 para poder gestionar el flujo de la energía que corre a través de sus apéndices y también de la corriente eléctrica de los distintos edificios que provee en todo Mos Shuuta.

CAPITULO III: Las Bestias de Mos Shuuta



EOPIE

Los eopies son animales voluminosos y sorprendentemente fuertes y resistentes, utilizados como animales de monta y como animales de tiro en su Tatooine natal. Los eopies son bestias inteligentes con una forma extraña de marchar y un fuerte olor natural. A pesar de su carácter obstinado, el eopies tiene madera para ser una excelente bestia de carga, ya que es capaz de llevar mucho más de lo que su desgarbada figura podría indicar. Es una especie bien adaptada al desierto, a sus condiciones, y es capaz de viajar durante días sin necesidad alguna de agua.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	1	2	1

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
5	14	-	0 0

Aguante ⬢⬢◆ Supervivencia ⬢◆

APTITUDES: Terco 1 (Aumenta en uno la dificultad a las tiradas de doma); Montura entrenada 1 (Añade ■ a las tiradas de supervivencia realizadas mientras se cabalga en ella); Caminante del desierto (Puede eliminar ■ de las tiradas realizadas para atravesar terrenos arenosos o desérticos); Bestia de Carga 5 (Añade 5 puntos más a su umbral de estorbo).

EQUIPO:

Pezuña aplastante (Pelea; Daño 5; Crítico 6; Rango Interacción; Derribo).

RATA WOMP

Este roedor de gran tamaño (equivalente a la de un chacal) es nativo de Tatooine, y se encuentra normalmente en los sombríos cañones de los páramos desérticos del planeta. Aproximadamente del mismo tamaño que un droide serie MSE, aunque se han observado especímenes que han crecido a un tamaño similar al de un droide astromecánico. Afortunadamente, estas mutaciones son raras. Como oportunistas carroñeros viven de los despojos de animales muertos, la basura y apoderándose de personas débiles de especies como los humanos cuando pueden aprovecharse de una superioridad numérica para abrumar a la presa formando las infames jaurías de caza womp.

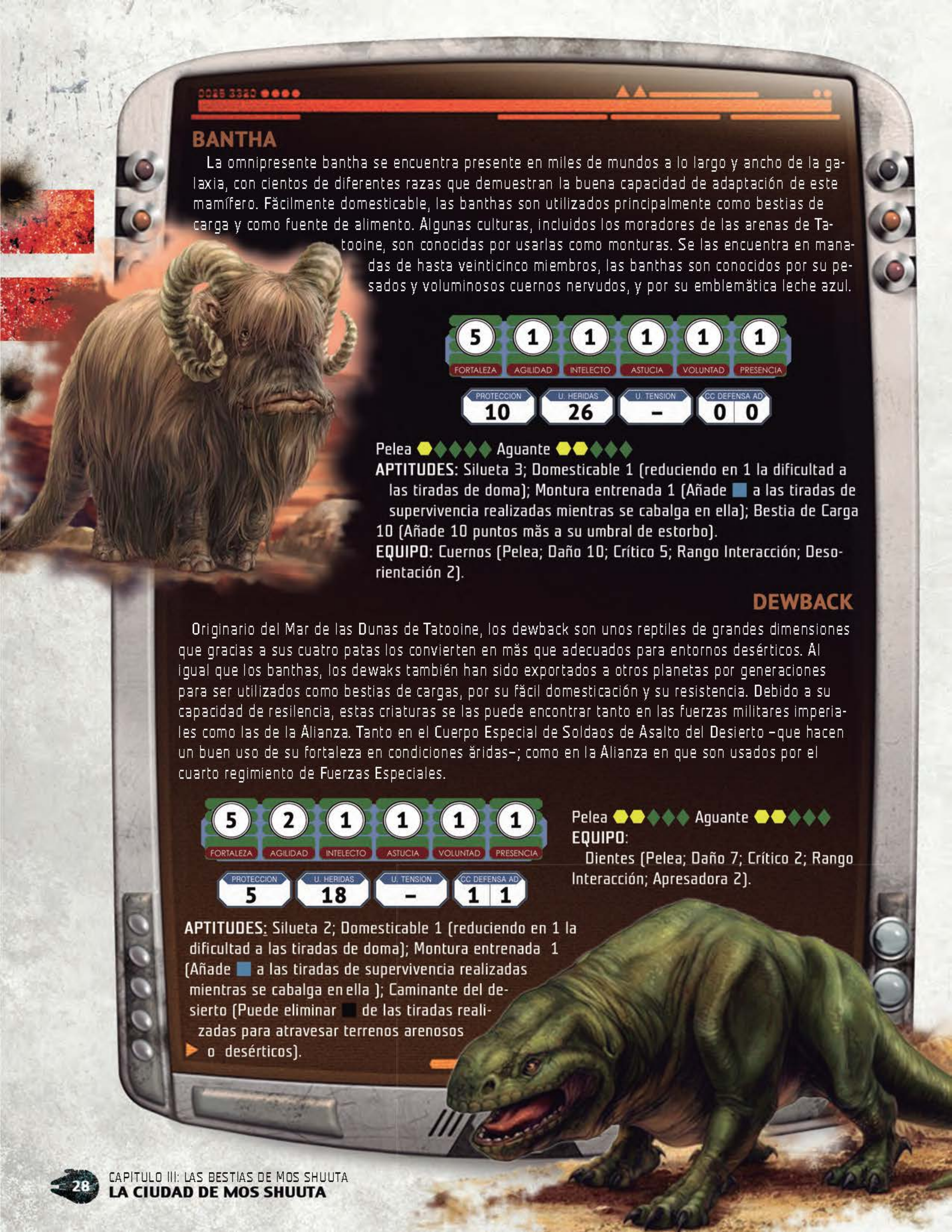
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	1	3	1	1

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
2	6	-	0 0

Pelea ⬢⬢◆ Aguante ⬢◆◆

EQUIPO:

Mordisco (Pelea; Daño +2; Crítico 4; Rango Interacción; Perforante 2).



BANTHA

La omnipresente bantha se encuentra presente en miles de mundos a lo largo y ancho de la galaxia, con cientos de diferentes razas que demuestran la buena capacidad de adaptación de este mamífero. Fácilmente domesticable, las banthas son utilizados principalmente como bestias de carga y como fuente de alimento. Algunas culturas, incluidos los moradores de las arenas de Tatooine, son conocidas por usarlas como monturas. Se las encuentra en manadas de hasta veinticinco miembros, las banthas son conocidos por su pesados y voluminosos cuernos nervudos, y por su emblemática leche azul.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	1	1	1	1	1

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
10	26	–	0 0

Pelea ◆◆◆◆◆ Aguante ◆◆◆◆◆

APTITUDES: Silueta 3; Domesticable 1 (reduciendo en 1 la dificultad a las tiradas de doma); Montura entrenada 1 (Añade ■ a las tiradas de supervivencia realizadas mientras se cabalga en ella); Bestia de Carga 10 (Añade 10 puntos más a su umbral de estorbo).

EQUIPO: Cuernos (Pelea; Daño 10; Crítico 5; Rango Interacción; Desorientación 2).

DEWBACK

Originario del Mar de las Dunas de Tatooine, los dewback son unos reptiles de grandes dimensiones que gracias a sus cuatro patas los convierten en más que adecuados para entornos desérticos. Al igual que los banthas, los dewaks también han sido exportados a otros planetas por generaciones para ser utilizados como bestias de cargas, por su fácil domesticación y su resistencia. Debido a su capacidad de resilencia, estas criaturas se las puede encontrar tanto en las fuerzas militares imperiales como las de la Alianza. Tanto en el Cuerpo Especial de Soldaos de Asalto del Desierto –que hacen un buen uso de su fortaleza en condiciones áridas–; como en la Alianza en que son usados por el cuarto regimiento de Fuerzas Especiales.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	1	1	1

PROTECCION	U. HERIDAS	U. TENSION	CC DEFENSA AD
5	18	–	1 1

Pelea ◆◆◆◆◆ Aguante ◆◆◆◆◆

EQUIPO:

Dientes (Pelea; Daño 7; Crítico 2; Rango Interacción; Apresadora 2).

APTITUDES: Silueta 2; Domesticable 1 (reduciendo en 1 la dificultad a las tiradas de doma); Montura entrenada 1 (Añade ■ a las tiradas de supervivencia realizadas mientras se cabalga en ella); Caminante del desierto (Puede eliminar ■ de las tiradas realizadas para atravesar terrenos arenosos o desérticos).